

<b>Descripción del anteproyecto</b> <b>Facultad de Estadística e Informática</b>	<b>Agosto</b> <b>2024</b>
---	------------------------------

**Xalapa, Veracruz, a 17 de junio de 2024.**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PARA REGISTRO.**

<b>Cuerpo Académico</b>	Ingeniería y Tecnologías de Software
<b>Nombre del proyecto de Investigación</b> <b>VINCULACIÓN/PLADEA-FEI</b>	
<b>LGAC que alimenta</b>	LGAC 1. Gestión, modelado y desarrollo de software
<b>Línea de Investigación</b>	Diseño de Software
<b>Duración Aproximada</b>	12 meses
<b>Modalidad de Trabajo Recepcional</b>	Monografía
<b>Nombre del Trabajo Recepcional</b>	Análisis de la investigación en el diseño de videojuegos
<b>Requisitos</b>	Capacidad de análisis y abstracción, Principios de Diseño de Software, Diseño de software, lectura de documentos en inglés, trabajo autónomo, interés por la investigación.
<b>RESPONSABLE DEL TRABAJO RECEPCIONAL</b>	
<b>Director</b>	Dr. Jorge Octavio Ocharán Hernández
<b>Codirector</b>	
<b>Alumnos Participantes</b>	
<b>DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN</b>	
<b>DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO RECEPCIONAL.</b>	
<p>El diseño de videojuegos es una disciplina compleja que integra avances tecnológicos y metodológicos para crear experiencias interactivas. En los últimos años, se han observado tendencias en el diseño de juegos como la inteligencia artificial (Ávila Valdés, 2022), el desarrollo multiplataforma y el cómputo en la nube, que han cambiado la forma en la que se desarrollan los videojuegos y como se juegan. Esta evolución presenta tanto oportunidades como desafíos para los investigadores y desarrolladores.</p> <p>El objetivo de este trabajo es hacer una revisión crítica de estado actual de la investigación y avances en el diseño de videojuegos. Se examinarán las tendencias recientes incluyendo el uso de la inteligencia artificial, el desarrollo multiplataforma y el cómputo en la nube. Se evaluarán las prácticas, métodos, principios y herramientas de diseño que se discutan en las investigaciones así como sus ventajas y desventajas. El análisis identificará áreas de oportunidad para futuras investigaciones y desarrollos en el área.</p> <p>Esta monografía se basará en una revisión sistemática de la literatura sobre investigación en el área de diseño de videojuegos utilizando diferentes fuentes académicas con un énfasis en el diseño técnico. En la síntesis se buscará categorizar y analizar los estudios relevantes. Dicha síntesis de hallazgos permitirá la identificación de tendencias actuales y brechas en la investigación para el desarrollo de trabajo futuro.</p>	
<b>RESULTADOS ESPERADOS.</b>	

- Reporte de Revisión Sistemática de la Literatura
- Artículo sometido
- Monografía
- Paquete de artefactos producto de la Monografía

**BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA.**

**Adams, E. (2013).** *Fundamentals of game design* (3rd ed.). New Riders Publishing.

**Aleem, S., Capretz, L. F., & Ahmed, F. (2016).** Game development software engineering process life cycle: a systematic review. *Journal of Software Engineering Research and Development*, 4(1). <https://doi.org/10.1186/s40411-016-0032-7>

**Ávila Valdés, C. F. de J. (2022).** Diseño de comportamiento enemigo en videojuegos Top-Down Battle Royale mediante algoritmos evolutivos.

**Lo, P., Thue, D., & Carstensdottir, E. (2021).** What is a game mechanic? In *Entertainment Computing – ICEC 2021* (pp. 336–347). Springer International Publishing.

**Nealen, A., Saltsman, A., & Boxerman, E. (2011).** Towards minimalist game design. *Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games*.

**Schell, J. (2019).** *The art of game design: A book of lenses, third edition* (3rd ed.). CRC Press.

<hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p><b>Dr. Jorge Octavio Ocharán Hernández</b> Nombre y Firma del Director del Trabajo</p>	<hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Nombre y Firma del Codirector del Trabajo</p>
<p><b>Vo. Bo.</b></p> <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p><b>Dr. Ángel Juan Sánchez García</b> Responsable de CA-ITS</p>	<p><b>Vo. Bo.</b></p> <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p><b>Coordinación de Academia Servicio Social y Experiencia Receptional</b></p>

**NOTAS:**

- 1) Casos excepcionales serán evaluados por la Academia de SS y ER.
- 2) Tratando de un CA externo a la Licenciatura en Informática, el proyecto deberá llevar el aval de los CA de la misma que se asocie con el tema.
- 3) El Vo. Bo. del Responsable de CA se obtiene en la reunión de cada CA, donde se presentan los temas del mismo para su aprobación.
- 4) El Vo. Bo. de la Coordinación de SS y ER se obtienen en una reunión de la academia que se programa para ello.